



Jahresbericht

2000

Bericht des Executive Office

Im Jahr 2000 hatte die LEGO Company ein Defizit von 831 Mio. DKK. Ein sehr unzufriedenstellendes Resultat. Der globale Nettoumsatz betrug 9.467 Mio. DKK im Vergleich zu 9.808 Mio. DKK im Vorjahr. Der Umsatz im Jahr 2000 stieg jedoch um etwa 1.000 Mio. DKK auf Grund steigender Devisenkurse. Diese positive Entwicklung wurde jedoch leider von einer entsprechenden Kostensteigerung neutralisiert.

Das Jahr 2000 war für die gesamte Spielzeugbranche ein äußerst schwieriges Jahr. Trotz unserer vielen Stärken und Produktneuheiten wurden wir ebenfalls von der schwierigen Marktlage betroffen, weil wir unseren Fokus verloren haben.

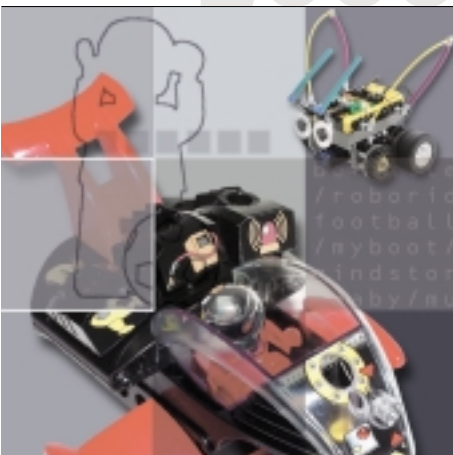
Deshalb werden wir uns jetzt wieder verstärkt auf unser Kerngeschäft konzentrieren, d.h. Spielmaterialien für kreatives Spielen. Und genau das erwarten Kinder und Eltern von uns. Wir werden weiterhin mit Hilfe einer Wachstumsstrategie mit hohem Potential und einem verringerten Risiko auf diesem Gebiet expandieren.

LEGO Company wird einige der Aktivitäten reduzieren oder aufgeben, die außerhalb unseres Kerngeschäftes liegen, wie z.B. Armbanduhren, Verlagsaktivitäten und andere Lifestyle-Produkte. Außerdem möchte die LEGO Company die Verluste in Verbindung mit unseren Software-Produkten und unseren LEGOLAND Parks begrenzen.

Stattdessen wird in erhöhtem Maß Spitzentechnologie angewandt, die die Werte der LEGO Marke fördert – z.B. durch Erweiterung des LEGO MINDSTORMS-Konzeptes „der intelligente Stein“, das ganz neue Spiel- und Lernmöglichkeiten gewährleistet sowie Initiativen wie LEGO Studios – ein Produkt mit dem die Kinder ihre eigenen Filme „drehen“ können.

Ein Teil der Wachstumsstrategie für 2001 und die Folgejahre umfasst ebenfalls eine Steigerung des Umsatzes in den USA, Japan, Großbritannien und anderen europäischen Ländern, in denen es noch bedeutende Absatzmöglichkeiten gibt. Einige der Indikatoren, die auf eine positive Zukunft hoffen lassen, sind z.B. der phantastische Empfang der unserem neuen Produkt-Programm“ zuteil wurde sowie das bedeutende Wachstum, das wir in Verbindung mit unseren LEGO TECHNIC- und LEGO Basic-Produkten erlebten. Bionicle - ein neues Produkt mit großem Potential, das im Februar 2001 in Europa lanciert wurde – kombiniert physisches Spielen und Online-Spielen mit LEGO Geschichtenerzählungen. Produkte wie Harry Potter, Bob the Builder und LIFE in MARS – von denen mehrere nächstes Jahr oder in den Folgejahren lanciert oder weiterentwickelt werden – bilden ein ganz neues Konzept, das den Kindern einen phantasievollen Ausgangspunkt für eigene Geschichten gib. Das wiederum fördert das kreative Spielen, in dem sowohl spannende Charaktere wie LEGO elemente integriert sind.

2000



Stark wie nie zuvor...

Wir können allen LEGO Enthusiasten versichern, dass die LEGO Company in keiner Weise gefährdet ist – obwohl das Jahr in finanzieller Hinsicht katastrophal war. Die LEGO Warenmarke ist stark wie nie zuvor. Wir haben uns zum Ziel gemacht, das Kind in uns allen zu stimulieren. Das ist eine ewig gültige Vision, die wir uns ständig vor Augen halten und auf der unser zukünftiger Erfolg beruhen wird.

Kjeld Kirk Kristiansen

Poul Plougmann

CREATIVITY PLAY
LEARNING AND DEVELOPMENT



Jahresbericht

HAUPTZAHLEN

Die Hauptzahlen im Jahresbericht umfassen 56 Gesellschaften, die Teil der LEGO Company sind. Die Gesellschaften befinden sich im Besitz der Familie Kirk Kristiansen.

Die Gesellschaften der LEGO Company sind nicht Besitz des gleichen Konzerns und sind deshalb nicht von den Gesetzesvorschriften über die Erstellung von Konzernabschlüssen umfasst.

Der Jahresabschluss des dänischen LEGO A/S Konzerns wird erstellt und laut Gesetzgebung an das dänische Gewerbe- und Gesellschaftsamt in Dänemark übermittelt.

Um den LEGO Mitarbeitern relevante Informationen zu vermitteln, ohne dabei gleichzeitig unsere Konkurrenz mit Informationen zu versorgen, die für unsere Wettbewerbslage von Nachteil sein könnten, präsentieren wir hier eine summarische Fassung des Jahresabschlusses mit den Hauptzahlen.

Die Verbuchung der Posten im Jahresbericht entspricht dem dänischen Gesetz über Jahresabschlüsse. Da die Abschlüsse in zusammengefasster Form vorliegen, enthalten die Abschlüsse jedoch keine Angaben, die normalerweise für ordnungsgemäße Abschlüsse und laut dänischem Gesetz über Jahresabschlüsse erforderlich sind.

DEFINITIONEN:

DER NETTOUMSATZ umfasst den Jahres-Nettoverkauf an Kunden der LEGO Company.

DIE BETRIEBSKOSTEN umfassen Kosten für Entwicklung, Produktion, Verkauf, Marketing und Verwaltung.

FINANZIELLE POSTEN umfassen hauptsächlich Zinsen der Bankeinlagen abzüglich Zinsen für verzinsliche Schulden.

STEUERN DES JAHRES umfassen die Steuer, die durch das Jahresergebnis ausgelöst wird und die zu berichtende latente Steuer.

DAS ANLAGEVERMÖGEN umfasst wesentliches Sachanlagevermögen, wie Grundstücke und Gebäude, technische Anlagen und Maschinen, Büro- und IT-Ausstattung. Diese Aktiva werden mit den Anschaffungskosten angesetzt, abzüglich der Abschreibungen, die im Laufe des Jahres vorgenommen worden sind. Die Abschreibungen werden auf Grund der voraussichtlichen Nutzungsdauer der Aktiva berechnet, die für Gebäude 25 Jahre und für sonstige Aktiva 2 bis 10 Jahren beträgt.

DAS UMLAUFVERMÖGEN umfasst hauptsächlich Warenbestand, Guthaben aus Warenverkauf und flüssige Mittel.

RÜCKSTELLUNGEN umfassen hauptsächlich latente Steuern, d.h. die Steuern, die laut Gesetz auf spätere Jahre aufgeschoben werden können, Ruhegeldverpflichtungen und sonstige Rückstellungen.

LANGFRISTIGE VERBINDLICHKEITEN umfassen Schulden, die erst in mehr als 1 Jahr fällig sind.

KURZFRISTIGE VERBINDLICHKEITEN umfassen Schulden, die innerhalb von 1 Jahr fällig sind.

DIE UMSATZERGIEBIGKEIT entspricht dem Nettogewinn (nach Steuern) in Prozent des Nettoumsatzes.

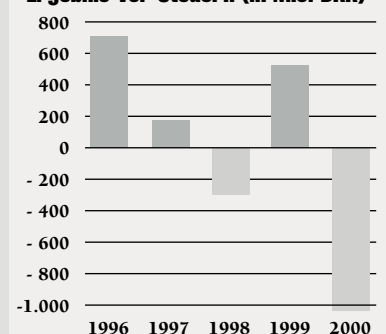
DIE VERZINSUNG DES EIGENKAPITALS entspricht dem Nettogewinn (nach Steuern) in Prozent des Eigenkapitals am Anfang des Jahres.

DER VERSCHULDUNGSGRAD entspricht dem Anteil des Eigenkapitals in Prozent an den gesamten Aktiva.

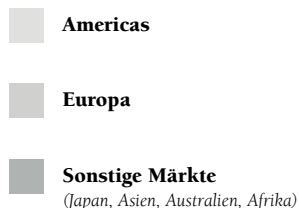
2000



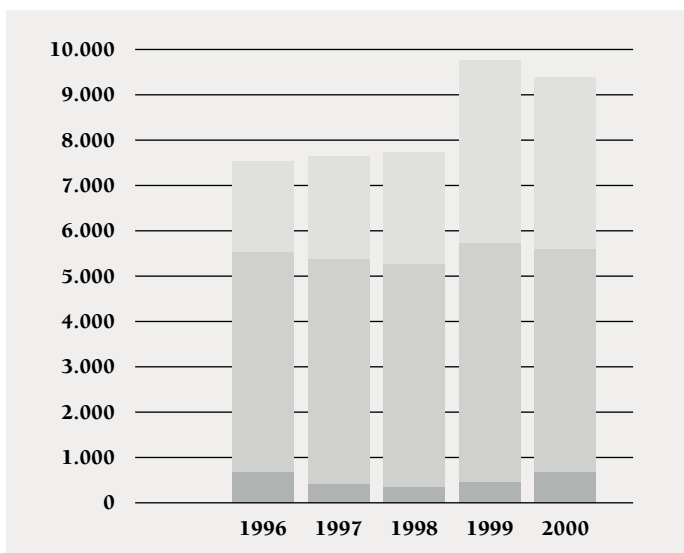
Ergebnis vor Steuern (in Mio. DKK)



2000



Nettoumsatz (in Mio. DKK)



Ergebnisrechnung (in Mio. DKK)

	2000	%	1999	%
Nettoumsatz	9.467	100	9.808	100
Betriebskosten	-10.145	-107	-8.615	-87,8
Umstrukturierungskosten	-191	-2	-555	-5,7
Betriebsergebnis	-869	-9	638	6,5
Finanzielle Posten	-201	-2	-122	-1,2
Ergebnis vor Steuern	-1.070	-11	516	5,3
Steuern des Jahresergebnisses	239	2	-242	-2,5
Jahresergebnis	-831	-9	274	2,8

Finanzielle Hauptzahlen (in Mio. DKK)

	2000	1999	1998	1997	1996
Nettoumsatz	9.467	9.808	7.680	7.616	7.534
Ergebnis vor Steuern	-1.070	516	-282	171	699
Jahresergebnis	-831	274	-194	62	470
Investition in Anlagevermögen	1.156	968	1.397	745	1.490
Eigenkapital	6.262	6.976	5.841	5.437	5.913
Aktiva	12.280	12.694	11.250	9.767	10.061
Anzahl Mitarbeiter	7.669	7.821	8.670	8.668	8.178

Bilanz (in Mio. DKK)

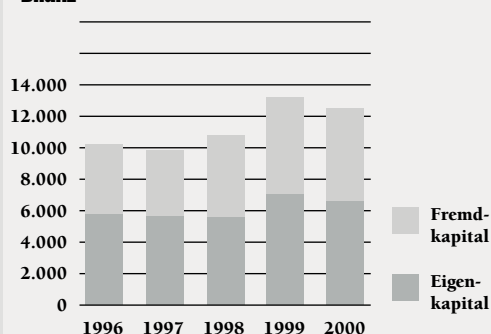
	2000	%	1999	%
Anlagevermögen	6.620	53,9	6.035	47,8
Umlaufvermögen	5.660	46,1	6.659	52,2
Aktiva	12.280	100	12.694	100
Eigenkapital	6.262	51,0	6.976	53,0
Minoritäts Interessen	4	0%	4	0%
Rückstellungen	442	3,6	435	4,1
Langfristige Verbindlichkeiten	1.866	15,2	1.992	15,4
Kurzfristige Verbindlichkeiten	3.706	30,2	3.287	27,5
Passiva	12.280	100	12.694	100

Finanzielle Schlüsselzahlen (in %)

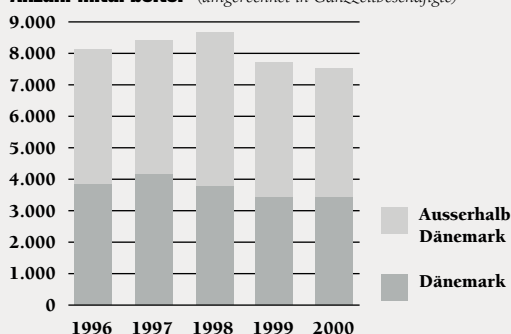
	2000	1999	1998	1997	1996
Umsatzergiebigkeit	-8,8	2,8	-2,5	0,8	6,2
Verzinsung des Eigenkapitals	-13,3	3,8	-3,5	1,1	7,9
Verschuldungsgrad	51,0	55,0	51,9	55,7	58,8

Vergleichende Zahlen sind nicht berichtigt, und spiegeln deshalb keine etwaige Änderungen der Rechnungslegungsgrundsätze und Neueinstufungen im obigen Zeitraum wider.

Bilanz



Anzahl Mitarbeiter (umgerechnet in Vollzeitbeschäftigte)





Zitate

für den LEGO Jahresbericht für das Jahr 2000

Perspektiven

Das Ergebnis im Jahr 2000 war sehr unbefriedigend, aber diese Entwicklung können wir bereits im Jahr 2001 ändern, wenn wir alle das gleiche Ziel vor Augen haben. Die Welt um uns herum verspricht sich viel von uns und vor allem sind wir es den Kindern schuldig das Blatt zu wenden.

John Eyler,

CEO & Chairman
für Toys-[®]R[®]-Us

“ Seit mehreren Jahren ist die LEGO[®] Marke eines der am konstantesten verkaufenden Marken bei Toys-[®]R[®]-Us. Genau wie wir möchte LEGO Company ein starkes Warenzeichen aufbauen und die Unternehmensleitung ist sich bewusst, dass eine enge und vertrauensvolle Geschäftsverbindung zwischen unseren Unternehmen auf allen Ebenen und auf allen Märkten von entscheidender Bedeutung ist. Zu unserer großen Zufriedenheit setzt die LEGO Company den Erfolg mit Lizenzrechten für z.B. *Star Wars* und *Winnie the Pooh* fort, was auch weiterhin ein gegenseitiges Wachstum gewährleistet. Außerdem entwickelt LEGO Company auch eigene Produkte wie *Bionicle*, *LIFE on MARS* und *Jack Stone* und wir sind überzeugt, dass diese das Jahr 2001 zu einem äußerst erfolgreichen Jahr machen werden.

George Lucas,

Lucasfilm Ltd.

“ Wir arbeiten jetzt 2 Jahre mit LEGO Company zusammen und in diesen 2 Jahren wurden weltweit mehr als 25 Millionen LEGO *Star Wars* Bausätze verkauft. Ich bin der Meinung, dass die *Star Wars* Sage und LEGO Spielmaterial perfekt zueinander passen, da beide die Fantasie und Kreativität der Kinder anregen und Jung und Alt die Möglichkeit geben am Kampf zwischen dem Guten und Bösen teilzunehmen. Und dabei müssen sie natürlich vor allem Spaß haben!

David Leibowitz,

Spielzeugmarktanalytiker

“ Die LEGO Marke ist eine Klasse für sich. LEGO steht für Qualität und exzellenten Spielwert, und begeistert Kinder weltweit. LEGO spielt die gleiche Rolle für Spielzeug wie Manchester United für Fußball.



Der Jahresbericht

ist für Executive Office von
Global Company Communications,
Billund, Dänemark
Telefax +45 75 35 33 60
Telefon +45 79 50 60 70
herausgegeben

CREATIVITYPLAY
LEARNINGANDDEVELOPMENT